

## Documento de Pruebas y Arreglos

### 1. Introducción

En este documento explicamos las pruebas que hemos hecho para comprobar que el juego funciona bien. También describimos los problemas que aparecieron y cómo los resolvimos. El objetivo es asegurarnos de que el juego sea fácil de usar y cumpla con lo que se esperaba desde el principio.

---

### 2. Casos de Prueba

A continuación, describimos las pruebas más importantes realizadas durante el desarrollo del juego:

1. **Inicio del juego:**

Al abrir el juego, debe aparecer un mensaje de bienvenida y una lista de palabras disponibles. Esto se probó varias veces y siempre mostró correctamente el mensaje y la lista.

2. **Selección de palabra aleatoria:**

El juego debe elegir una palabra al azar de la lista. Durante las pruebas, comprobamos que siempre selecciona una palabra de la lista, lo cual funciona perfectamente.

3. **Entrada válida:**

Cuando el jugador escribe una palabra válida, como "burro", el juego la acepta y la compara con la palabra correcta sin problemas.

4. **Palabra correcta:**

Si el jugador adivina la palabra, por ejemplo, "panda", el juego debe mostrar el mensaje: *"¡Enhorabuena, has ganado!"* y terminar la partida. Esto se probó varias veces y siempre funcionó.

5. **Intentos fallidos:**

Si el jugador falla escribiendo una palabra incorrecta, como "tigre", el juego debe mostrar un mensaje diciendo que la palabra es incorrecta y cuántos intentos le quedan. En todas las pruebas ha funcionado bien.

6. **Sin intentos restantes:**

Si el jugador usa todos los intentos y no acierta, el juego debe mostrar el mensaje: *"Has perdido. La palabra correcta era: [palabra correcta]."* Esto también se

comprobó y funciona perfectamente.

### 3. Problemas y Soluciones

Durante las pruebas, encontramos varios problemas que tuvimos que arreglar. A continuación explicamos los más importantes:

1. **El juego no terminaba al adivinar la palabra:**

Hubo un problema con la lógica del programa que hacía que el juego continuara incluso después de acertar la palabra correcta.

**Solución:** Ajustamos la condición del bucle principal para que se detenga al acertar.

2. **El programa escogía siempre la misma palabra:**

Al pedirle una palabra aleatoria, nos daba siempre la primera palabra que venía en la lista.

**Solución:** Pusimos que la variable “palabra” fuera igual que “random.choice (lista)” para que nos diera una palabra realmente aleatoria y no la primera de la lista.

3. **El número de intentos no cambiaba:**

Cada vez que el usuario no daba la palabra correcta, no decía correctamente los intentos que le quedaban.

**Solución:** Hablamos con el profesor y nos dio las pautas de que debíamos de poner en un print (“Te quedan” + str(5 - i) + “intentos, sigue intentándolo”).

4. **Al fallar una sola vez, el juego se cerraba:**

Cada vez que el usuario ponía una palabra, no indicaba que había fallado y se cerraba el juego.

**Solución:** Metimos un “else” en nuestro “if == ganar” para que imprimiera “Has perdido, inténtalo de nuevo”, además de decir la palabra que había escogido el programa).

### 5. Conclusión

Gracias a estas pruebas y arreglos, el juego ahora funciona correctamente. Detecta entradas inválidas, actualiza bien los intentos restantes y termina cuando corresponde. El documento seguirá actualizándose si encontramos más problemas o añadimos mejoras.